

Peningkatan Kualitas Guru dalam Pembelajaran dengan Media Permainan Edukatif Berbasis Konservasi di SD 4 Bae

by Fina Fakhriyah

Submission date: 16-Aug-2018 08:48AM (UTC+0700)

Submission ID: 990290397

File name: 1P_FINA_FAKHRIYAH_37-41_1.pdf (102.63K)

Word count: 2155

Character count: 14485

Peningkatan Kualitas Guru dalam Pembelajaran dengan Media Permainan Edukatif Berbasis Konservasi di SD Negeri 4 Bae

Fina Fakhriyah¹, Sekar Dwi Ardianti, Savitri Wanabuliandari

PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

Email : ¹fina.fakhriyah@umk.ac.id; ²sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id;
³savitri.wanabuliandari@umk.ac.id

Abstrak

Pendidikan konservasi penting untuk mengubah cara berpikir peserta didik terhadap penggunaan sumber daya alam. Guru juga harus mampu menerapkan pendidikan konservasi dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan sekaligus pendampingan kepada guru SDN 4 Bae tentang pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 4 Bae. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah menggunakan pendekatan *participant active learning*. Target kegiatan ini adalah memberikan informasi dan pendampingan kepada guru di SDN 4 Bae tentang pemanfaatan sampah organik dan anorganik untuk pembuatan media permainan edukatif. Hasil dari kegiatan ini adalah guru SDN 4 Bae mampu mendesain, membuat dan mengimplementasikan media permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran edukatif, konservasi

Abstract

Conservation education is important to changes students mindset to use natural resources. A teacher must able to apply conservation education in creative and innovative learning. The purpose of this activities is to provide knowledge for teachers in SDN 4 Bae about creating educative games media based conservation to increase learning quality. The method of this activities is participant active learning approach. The target of this activities is to provide information and assistance to teachers in SDN 4 Bae about utilization of organic and anorganic waste to educative games media. The results of this activities is the teachers are able to design , create and implementation educative games media in learning activities.

Keywords : educative games media, conservation

PENDAHULUAN

Di dalam Undang-Undang Nomor 32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup pasal 1 ayat (2) dinyatakan bahwa “perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup adalah upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan, dan penegakan hukum”. Hal ini berarti bahwa manusia harus mampu melindungi dan mengelola lingkungan hidup dengan baik. Menurut Handoyo (2010; 17-18) dunia saat ini menghadapi tantangan besar di bidang lingkungan, antara lain ditandai oleh meningkatnya tingkat pencemaran baik udara, air, maupun tanah. Dunia juga dihadapkan pada tantangan besar berupa ancaman yang mungkin timbul akibat dari perubahan iklim (*climate change*). Sekolah sebagai salah satu tempat berkumpulnya banyak orang sudah seharusnya warga sekolah mampu memahami peranannya dalam menjaga dan melestarikan lingkungan hidup. Salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam melindungi dan mengelola sumber daya alam dan lingkungan hidup di lingkungan sekolah adalah guru. Guru yang profesional diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperoleh berbagai

pengalaman, sehingga dengan pengalaman itu tingkah laku peserta didik akan berubah, baik kuantitas atau kualitasnya.

Konservasi penting untuk mengubah cara berpikir peserta didik terhadap penggunaan sumber daya alam. Menurut Rachman (2012) Pendidikan konservasi itu sendiri bertujuan untuk memperkenalkan alam kepada masyarakat dan meningkatkan kesadaran akan nilai penting sumber daya alam yang beraneka dalam sebuah ekosistem kehidupan. Pendidikan konservasi merupakan salah satu pembelajaran secara eksperimental.

Guru harus mampu menerapkan pendidikan konservasi dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Hamalik, 2004). Media pembelajaran yang dimaksud dalam kegiatan ini adalah media permainan edukatif. Penggunaan media permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghibur. Diharapkan dengan menggunakan media permainan edukatif peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik dalam belajar, karena peserta didik gembira dan belajar terasa lebih mudah, serta komunikasi yang efektif dan penuh keakraban.

Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali, 2009). Media permainan edukatif dapat dikembangkan secara mandiri oleh seorang guru. Berdasarkan hasil observasi awal terdapat beberapa guru di SD 4 Bae merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya informasi dan ide kreativitas guru dalam mengembangkan media permainan edukatif. Ide kreativitas seorang guru dapat diperoleh dari kondisi yang sering ditemui dalam lingkungan. Selama ini guru beranggapan bahwa pembuatan media pembelajaran secara mandiri terlalu sulit karena memerlukan waktu yang lama dan biaya yang besar. Kurangnya pelatihan dan informasi pada guru mengakibatkan banyak guru yang kurang memiliki ide kreatif dalam pengembangan media pembelajaran secara sederhana. Padahal pengembangan sebuah media permainan edukatif tidak mengharuskan dari bahan yang bernilai mahal. Media permainan edukatif sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dapat dikembangkan secara sederhana dari beberapa barang bekas dari bahan anorganik dan organik yang ada di lingkungan sekitar. Selain berguna sebagai media permainan edukatif, pemanfaatan barang bekas dari bahan anorganik dan organik juga sebagai upaya menjaga dan mengelola sumber daya alam dan lingkungan hidup. Dengan demikian, secara tidak langsung guru juga menerapkan salah satu prinsip 4R untuk pengurangan pencemaran lingkungan yaitu prinsip reuse (menggunakan kembali barang bekas).

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan sekaligus pendampingan kepada guru SDN 4 Bae tentang pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 4 Bae. Pemanfaatan barang bekas dari lingkungan sekitar baik anorganik maupun organik menjadi media permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengembangkan media permainan edukatif berbasis konservasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan mampu menggunakan media permainan edukatif berbasis konservasi dalam pembelajaran sehingga dapat menanamkan pendidikan konservasi bagi peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah menggunakan pendekatan participant active learning (peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan media permainan edukatif berbasis konservasi bagi guru). Bentuknya adalah pelatihan interaktif

dan pendampingan. Selanjutnya, dalam proses pelatihan dan pendampingan ada interaksi dua arah sehingga memberikan kesempatan kepada guru SDN 4 Bae sebagai peserta kegiatan untuk menyumbangkan ide, pendapat, pikiran dan pengalamannya. Data yang diperoleh dianalisis secara diskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini, secara garis besar terdiri atas: 1) pra kegiatan, 2) tahap perencanaan kegiatan, 3) tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan, 4) tahap follow up kegiatan pelatihan dalam bentuk pendampingan praktek ujicoba pembuatan produk hasil pelatihan (media permainan edukatif berbasis konservasi), 5) tahap simulasi dan praktek, dan 6) tahap evaluasi kegiatan.

Tahap pra kegiatan yaitu tim pengabdian melakukan kegiatan perijinan ke sekolah mitra sesuai dengan MoU yang pernah disepakati bersama. Tahap kedua dalam kegiatan ini yaitu tahap perencanaan. Tim membuat rencana dan rancangan kegiatan yang akan dilakukan dengan melibatkan guru yang ada di SDN 4 Bae. Keterlibatan guru pada tahap perencanaan ini diharapkan guru dapat mempersiapkan perencanaan pembelajaran khususnya dalam perencanaan pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Martini (2014: 2) bahwa perencanaan pembelajaran sangat diperlukan karena merupakan suatu keharusan bagi guru untuk menjadi pedoman dalam mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang baik. Perencanaan yang dibuat antara lain menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, jumlah guru yang ikut serta dalam kegiatan baik dari kegiatan pendampingan, pembuatan media permainan edukatif, maupun tahap simulasi penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran. Selain itu, tim juga menentukan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pendampingan meliputi gambaran umum tentang media pembelajaran, media permainan edukatif berbasis konservasi, cara pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam 4 kali pertemuan yang meliputi penyampaian materi dan kegiatan praktik pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi. Tim memaparkan materi tentang gambaran umum media pembelajaran, media permainan edukatif berbasis konservasi, dan cara pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi. Selanjutnya, guru melakukan praktik pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi dengan didampingi oleh tim. Adapun beberapa media permainan edukatif yang dibuat antara lain papan pintar tulang daun, suara merdu sedotan panpipe, dan ular tangga bangun ruang. Media permainan edukatif ini dibuat dari bahan bekas yang ada di sekitar kita antara lain kardus bekas, kalender bekas, kulit jagung kering, sedotan bekas, dan tutup botol bekas. Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan untuk pembuatan media permainan edukatif merupakan salah satu upaya dalam mengurangi sampah yang ada di lingkungan. Guru terlibat aktif dalam kegiatan praktik pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi. Hal tersebut terlihat dari masing-masing kelompok guru aktif membuat media permainan edukatif dari tahap awal sampai akhir sehingga dapat menyelesaikan media permainan edukatif berbasis konservasi.

Tahap *follow up* dilakukan dalam bentuk pendampingan praktik uji coba hasil produk pelatihan. Produk hasil pelatihan dan pendampingan berupa media permainan edukatif berbasis konservasi yang dapat membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media permainan edukatif yang dikembangkan oleh guru layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru di SDN 4 Bae memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran sederhana dari bahan bekas seperti media permainan edukatif berbasis konservasi. Praktik pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi dapat memberikan pengalaman langsung kepada masing-masing guru di SDN 4 Bae sehingga kualitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran meningkat. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Suherman (2009) yang menerangkan bahwa kualitas hasil belajar juga dapat ditingkatkan dengan terintegrasinya kata dan gambar sebagai media pembelajaran

dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

Tahap simulasi dan praktik penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran dilakukan oleh masing-masing kelompok guru. Simulasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dengan beberapa peserta didik di depan teman sejawat dan tim kegiatan. Tim melakukan kegiatan pendampingan dalam tahap simulasi serta memberikan beberapa masukan untuk guru apabila diperlukan. Guru melakukan kegiatan simulasi dengan baik. Guru mampu menggunakan media permainan edukatif berbasis konservasi sesuai dengan langkah penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran. Guru mampu mengajak siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan edukatif berbasis konservasi. Selain itu, siswa terlihat antusias dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya penggunaan media permainan edukatif. Taufiq (2014:140) menyatakan bahwa kehadiran media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hubungan komunikasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran selain dapat membantu menyampaikan konsep juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media permainan edukatif berbasis konservasi dalam simulasi pembelajaran memberikan pengalaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran sehingga kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan media pembelajaran meningkat serta akan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik.

Tahap terakhir dari kegiatan ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan oleh teman sejawat dan tim dalam kegiatan ini. Teman sejawat memberikan penilaian, saran dan penghargaan atas hasil media permainan edukatif serta kegiatan simulasi dalam menggunakan media permainan edukatif berbasis konservasi dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan dari teman sejawat untuk seluruh kegiatan dari pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi sampai pada penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan guru dalam kegiatan evaluasi sebagai salah satu langkah dalam peningkatan kualitas guru dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Astuti (2016:11) yang menyatakan bahwa tahap refleksi yang melibatkan guru bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru melakukan kegiatan refleksi untuk melihat kembali apa yang telah dilaksanakan dan merencanakan pembelajaran yang baik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Tim kegiatan juga melakukan evaluasi terhadap hasil media permainan edukatif yang dibuat oleh guru dan simulasi penggunaan media permainan edukatif berbasis konservasi dalam pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh bahwa kegiatan pendampingan pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi guru SDN 4 Bae berjalan dengan lancar, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru – guru SDN 4 Bae memperoleh: 1) Pengetahuan tentang pembelajaran SD dan media permainan edukatif 2) cara membuat media permainan edukatif berbasis konservasi dan 4) gambaran praktek penggunaan media permainan edukatif berbasis konservasi untuk pada pembelajaran di SD. Pengalaman yang diperoleh guru dalam membuat dan menggunakan media permainan edukatif berbasis konservasi dapat meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut; Guru SDN 4 Bae memperoleh pengetahuan tentang pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi agar memperoleh pengetahuan tentang pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi dengan pemanfaatan sampah organik dan anorganik serta guru SDN 4 Bae dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pembuatan media permainan edukatif berbasis konservasi dari pemanfaatan sampah organik dan anorganik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi*. 5(1): 11-18.
- Astuti, E.Y.S. 2016. Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Supervisi Klinis Dengan Pendekatan Lesson Study Di Madrasah Tsanawiyah Bantul Kota. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. 1(1): 1-14.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handoyo. 2010. *Remaja dan Kesehatan*. Jakarta: Perca
- Martini, Y. 2014. Kompetensi Guru dalam Perencanaan Pembelajaran di SD Negeri Kaweden Mlati. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachman, M. 2012. Konservasi Nilai dan Warisan Budaya. *Indonesian Journal of Conservation*. 1(1): 30-39.
- Suherman, Y. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK. Makalah disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat. Hlm 64-80. Online at http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196610251993031-YUYUS_SUHERMAN/I_Makalah/Pengembangan_media_Pembelajaran.pdf diakses 15 Oktober 2016.
- Taufiq M, Dewi N.R. & Widiyatmoko A. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan Science Edutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3(2): 140-145.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Peningkatan Kualitas Guru dalam Pembelajaran dengan Media Permainan Edukatif Berbasis Konservasi di SD 4 Bae

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

6%

★ docobook.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 6 words

Peningkatan Kualitas Guru dalam Pembelajaran dengan Media Permainan Edukatif Berbasis Konservasi di SD 4 Bae

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5